ESPADA D

"Sete corajosos guerreiros, vestindo as lendárias armaduras dos deuses se reuniram com Hilda, que é representante na Terra, de Odin, Deus de Asgard, e juraram destruir o Santuário."

Em suas edições 101 e 102, a Dragão Brasil apresentou uma adaptação de Cavaleiros do Zodíaco para o jogo 3D&T · Defensores de Tóquio 3ª Edição, trazendo regras e personagens referentes à primeira fase da história. Agora, dando continuidade aos desafios dos defensores da Deusa Athena, trazemos a Saga de Asgard — uma história feita exclusivamente para a série televisiva, onde Seiya e seus amigos enfrentam os Guerreiros Deuses, baseados na mitologia nórdica. Esta seqüência serve como prelúdio para a Saga de Poseidon, que também vamos apresentar mais adiante.

Além das fichas dos Guerreiros Deuses e Cavaleiros atualizadas após cada batalha, você vai encontrar a seguir uma descrição detalhada da história. Quase todos os personagens utilizam o Kit Cavaleiro de Athena apresentado na DB 101, que apenas muda de nome no caso dos Guerreiros Deuses.

"Odin... Senhor de Asgard. Nós somos o povo que mora em Asgard, no extremo norte do mundo. Jamais vimos a luz do sol, nem os campos verdes, e nem o azul do céu. Esse castigo nos foi dado, pela salvação de outro povo... essa é a vontade do Grande Mestre, e o nosso destino. Portanto estamos satisfeitos em aceitar essa pena, e suportá-la também... pelo bem e pela salvação do amor sobre a Terra."

— Hilda de Polaris.

No gélido extremo norte da Europa, nas terras de Asgard, um novo desafio está prestes a surgir para os Cavaleiros de Athena e sua deusa protetora. Hilda de Polaris, representante de Odin na Terra, reúne sete Guerreiros Deuses, disposta a desafiar o Santuário.

Primeiramente Shido de Mizar é enviado à Grécia, onde derrota Aldebaran de Touro, um dos Cavaleiros de Ouro. Depois ele ruma para o Japão, onde tenta assassinar Athena — mas é detido por Shun, que traja a Armadura de Andrômeda, restaurada por Mú de Áries com o sangue dos Cavaleiros de Ouro.

Shido salta e põe o sol às suas costas, ofuscando Shun, que recebe um golpe das garras congelantes de seu inimigo. Seiya entra na luta, também com sua Armadura restaurada e mais poderosa do que nunca. O combate é interrompido pelos avisos de Saori de que ambos morrerão se lutarem. Shido bate em retirada e retorna a Asgard, onde aguardará por Athena e seus Cavaleiros.

Hiyoga é enviado por Saori para Asgard, onde é capturado e torturado por um dos Guerreiros Deuses. Recebe a ajuda de Freya, irmã de Hilda, que o ajuda a escapar.

Saori, Seiya, Shun e Kiki rumam para Asgard e são recebidos por Hiyoga e Freya. Ela pede a Saori que recupere a bondade de sua irmã. De repente, todos sentem um cosmo cheio de ódio se aproximando. É Hilda, acompanhada pelos Guerreiros Deuses. Os cosmos de Saori e Hilda se chocam, e os dois lados se preparam para lutar. Saori pede que Hilda reconsidere e volte a rezar para Odin por Asgard, mas não é atendida. Só resta a ela usar seu cosmo para evitar o derretimento das geleiras do norte, o que acarretaria na elevação do nível do mar em todo o mundo, espalhando o caos.

Hilda parte, pois sabe que Saori, criada em um lugar de clima ameno, não resistiria mais que metade de um dia. Isso dá a Seiya e aos Cavaleiros de Bronze apenas doze horas (novamente!) para derrotar os Guerreiros Deuses e fazer com que Hilda volte a ser uma boa pessoa, enquanto Kiki e Freya velam por Athena.

O Primeiro Guerreiro

A jornada dos Cavaleiros de Athena começa com o Guerreiro Deus Thor de Phecda, a estrela Gama, um gigante armado com dois machados de lâmina dupla e um cosmo extremamente ameaçador. Com um de seus golpes ele derruba Hiyoga e Shun, restando a Seiya enfrentar um dos mais leais servos de Hilda. Inicialmente os Meteoros de Pégaso parecem não surtir efeito em Thor, que revida com seu golpe Hércules Titânico.

Seiya é atingido várias vezes, mas continua resistindo. Isso acaba por plantar dúvidas em Thor, que se lembra da ocasião em que conheceu Hilda nos bosques de Asgard, quando caçava para obter seu sustento. Na época uma pessoa gentil e bondosa, ela agora se mostrava implacável em sua determinação de destruir o Santuário e Athena. Enfurecido por estar duvidando de Hilda, ele aumenta incrivelmente seu cosmo e ataca Seiya.

Entra em cena Shiryu de Dragão, vindo diretamente dos cinco Picos Majestosos de Rosan, e evita que Seiya receba um ataque. Ele conta que o Mestre Ancião revelou que

Hilda estava sob o domínio do Anel Nibelungo, e que seriam necessárias as sete pedras guardiãs dos Guerreiros Deuses, as Safiras de Odin, para obter a Espada Balmung e livrar Hilda do anel.

O cavaleiro de Pégaso então começa a lembrar da Batalha das Doze Casas do Zodíaco, quando despertou seu Sétimo Sentido e conseguiu enxergar o golpe à velocidade da luz de Aldebaran de Touro. Em uma primeira tentativa, o Hércules Titânico de Thor atinge Seiya em cheio, mas ele não se entrega. Elevando ao máximo seu cosmo, Seiya desfere um Meteoro fatídico em Thor, que é finalmente vencido.

Os Cavaleiros então se separam e dirigem-se ao palácio Valhalla, correndo mais uma vez contra o tempo para salvar Athena.

Thor de Phecda, a estrela Gama

F12, H8, R10, A0, PdF10 (Trevas), 60 PVs, 60 PMs

Vantagens: Ataque Especial (PdF), Superpoder de Aumento de Dano (Focus 5 em Trevas), Especializações: Rastreio, Sobrevivência no Ártico

Desvantagens: Modelo Especial, Devoção (servir Hilda)

Armadura de Phecda

F0, H0, R12, A10, PdF0, 72 PVs, 72 PMs

Vantagens: Arma Especial, Parceiro (Thor)

Seiya de Pégaso

F10(Contusão), H9, R11, A0, PdF10 (Luz), 66 PVs, 66 PMs

Vantagens: Ataque Múltiplo, Tiro Múltiplo, Ataque Especial (Força), Energia Extra 2, Superpoder de Aumento de Dano (Focus 6 em Luz), Mestre (Marin), Patrono (Santuário), Poder Oculto 5

Desvantagens: Código de Honra (dos Heróis e do Combate), Devoção (proteger/salvar Athena)

Armadura de Pégaso

F0, H0, R8, A8, PdF0, 60 PVs, 40 PMs

Vantagens: Aceleração, Pontos de Vida Extras×2, Parceiro (Seiya)

O Lobo Rancoroso

Shiryu é o Cavaleiro seguinte a enfrentar um grande desafio. Sendo atacado por lobos, ele se vê enfrentando Fenrir de Alioth, a estrela Epsilon.

Fenrir é um Guerreiro Deus que se ressente das pessoas, pois quando criança viu seus pais serem abandonados à mercê de um urso por companheiros de cavalgada. O pequeno garoto teria o mesmo fim caso uma alcatéia de lobos liderada por Ging não o tivessem salvo. Fenrir então passou a ser criado por eles, dando as costas ao mundo ganancioso dos homens até o dia em que Hilda surgiu diante dele, apaziguando os lobos com seu cosmo.

É um combate entre o Guerreiro Deus que não acredita na amizade e o Cavaleiro que confia em seus amigos. Fenrir golpeia com a Garra do Lobo Assassino, atingindo a testa de Shiryu, e o sangue acaba por cegar novamente o Dragão. Em clara desvantagem, o Cavaleiro não pode usar seu golpe, e para piorar a situação, o cosmo de Fenrir se confunde com a presença do lobo Ging. Mesmo resistindo bravamente, Shiryu é atacado novamente pelos lobos. Nesse momento, o cosmo de Athena se manifesta e afasta os animais. Fenrir, que presenciou uma cena parecida quando conheceu Hilda, decide lutar diretamente com Shiryu, e usa o Golpe do Lobo Imortal.

Pouco a pouco recuperando a visão, Shiryu não consegue ferir diretamente o Guerreiro Deus, então usa o Cólera do Dragão para atingir um cachoeira congelada e provoca uma avalanche que mata Fenrir e os lobos, e quase o arrasta junto. Em meio à neve, ele consegue encontrar a Safira de Odin, mas alguns lobos que sobreviveram o empurram para um despenhadeiro, por vingança contra a morte de Fenrir. Ao longe, os outros Cavaleiros sentem o cosmo de Shiryu desaparecer.

Fenrir de Alioth, a estrela Epsilon

F9 (Corte), H12, R9, A0, PdF 10(Trevas), 54 PVs, 54 PMs

Vantagens: Aliados (lobos), Ataque Especial (Força), Especializações: Domar Animais, Treinar Animais, Sobrevivência no Ártico

Desvantagens: Devoção (servir Hilda)

Armadura de Alioth

F0, H0, R10, A9, PdF0, 50 PVs, 50 PMs

Vantagens: Parceiro (Fenrir)

Shiryu de Dragão

F10(Contusão), H10, R10, A0, PdF9 (Luz), 60PVs, 60 PMs

Vantagens: Energia Extra 1, Ataque Especial (Força), Superpoder de Aumento de Dano (Focus 6 em Luz, Restrição: Apenas sem a Armadura), Imortal, Mestre (Ancião), Patrono (Santuário), Poder Oculto 5

Desvantagens: Código de Honra (dos heróis e do combate), Devoção (proteger/salvar Athena), Ponto Fraco

Armadura de Dragão

F0, H0, R7, A9, PdF0, 35 PVs, 35PMs

Vantagens: Deflexão, Superpoder de Proteção Mágica (Focus 6 em Terra, Restrição: protege apenas contra ataques de uma única direção), Parceiro (Shiryu)

Quando o Inferno Congela

Hiyoga avança pelas tundras de Asgard, preocupado com o desaparecimento do cosmo de Shiryu, mas seus pensamentos são interrompidos quando ele é interceptado pelo Guerreiro Deus Hagen de Merak, a estrela Beta. Este acusa o Cisne de ser o responsável por fazer Freya trair Hilda.

Hiyoga responde contando a verdade sobre o Anel Nibelungo e pedindo a Safira de Odin. Hagen não acredita e se inicia um combate entre dois cosmos de gelo, Força Conge-

A primeira adaptação de Cavaleiros e a Saga das Doze Casas foram publicadas na revistas Dragão Brasil 101 e 102. Você vai precisar também do Manual 3D&T, o Manual do Aventureiro e U.F.O.Team.

Os Guerreiros Deuses de Hilda

lante contra Pó de Diamante. Hiyoga chega a congelar Hagen por um instante, mas o Guerreiro Deus se liberta e foge para uma caverna, sendo seguido pelo Cavaleiro de Athena.

No interior, Cisne se depara com um verdadeiro inferno de magma, o lugar onde Hagen treinou seu cosmo desde criança. Hagen então o ataca com seu Raio de Fogo.

Próximo a Athena, Kiki sente o cosmo de Hiyoga em perigo, e comenta com Freya. Sabendo que o único lugar em Asgard onde existiria fogo seria o local de treinamento de Hagen, ela deduz que ele é quem está lutando, e ruma para lá.

Lembrando-se do seu passado como guarda de Hilda e Freya, Hagen acusa Hiyoga de ser o causador da traição entre irmãs. Mais uma vez o Cavaleiro tenta convencer seu adversário, mas é em vão. Debilitado pelo calor insuportável e esgotando seu cosmo para se defender dos ataques de fogo, Hiyoga acaba não resistindo e tomba. Hagen está prestes a jogá-lo na lava incandescente, quando Freya aparece e suplica que ele não mate o Cavaleiro de Cisne.

Freya também tenta convencer Hagen da verdade, mas ele não escuta. Hiyoga se recupera, o que enfurece Hagen, que está prestes a atacar. Freya se põe na frente, e Hagen, mesmo amando-a, ataca. Hiyoga mal tem tempo de proteger o frágil corpo da garota, e ambos são atirados contra a parede da caverna. Tomado pelo ódio, Hiyoga explode seu cosmo e atinge mais uma vez o sétimo sentido. Ele então usa a técnica máxima do gelo, a Execução Aurora, e vence Hagen. Freya chora a morte de seu amigo, e desmaia. Hiyoga parte com a Safira de Odin, e deixa Freya aos cuidados de Kiki, que se teleportou ao local quando a luta terminou.

Hagen de Merak, a estrela Beta

F10 (Corte), H 11, R9, A0, PdF 12 (Frio/Gelo ou Calor/Fogo), 54 PVs, 54 PMs

Vantagens: Adaptador, Ataque Especial (PdF), Arena (caverna de magma), Paralisia, Superpoder de Aumento de Dano (Focus 6 em Fogo)

Desvantagens: Devoção (Servir Hilda)

Armadura de Merak

F0, H0, R9, A10, PdF0, 54 PVs, 54 PMs

Vantagens: Armadura Extra (Calor/Fogo), Parceiro (Hagen)

Hiyoga de Cisne

F9, H12, R10, A0, PdF11 (Frio/Gelo), 60 PVs, 60 PMs

Vantagens: Paralisia, Ataque Especial (PdF, Preciso), Mestre (Cavaleiro de Cristal), Superpoder de Aumento de Dano (Focus 6 em Água), Superpoder de Proteção Mágica (Focus 5 em Ar), Patrono (Santuário), Poder Oculto 5, Superpoder de Inferno de Gelo

Desvantagens: Código de Honra (dos heróis e do combate), Devoção (proteger/salvar Athena)

Armadura de Cisne

F0, H0, R7, A8, PdF0, 40 PVs, 35 PMs

Vantagens: Pontos de Vida Extras×1, Parceiro (Hiyoga)

Réquiem Mortal

O próximo a enfrentar uma terrível batalha é Shun. Rumando para o Palácio Valhalla, ele é detido por Mime de Benetnasch, a estrela Eta, mas estranhamente suas correntes não pressentem um inimigo. Dessa forma, Shun está indefeso diante de seu oponente.

A música da harpa de Mime cria várias cópias ilusórias do Guerreiro Deus, fazendo com que o Cavaleiro erre todos os seus ataques. Sem ter como reagir, ele é atingido por um dos golpes à velocidade da luz de Mime e perde momentaneamente seus sentidos. Nessa hora, Shun percebe o truque da harpa e se concentra para não ser enganado pela técnica de Mime. Para sua sorte, as nuvens se abrem e a luz do sol revela que as ilusões não possuem sombra, e Shun usa sua Corrente de Andrômeda para atacar.

Mas é inútil. A Corrente não sente Mime como um inimigo, mesmo ele tentando matar Shun. Só resta ao Cavaleiro apelar para sua técnica secreta. Removendo sua Armadura (influência de Shiryu, talvez?), Shun utiliza a Tempestade Nebulosa em toda a sua força contra Mime, mas este se ancora com as cordas de sua harpa em uma pedra.

Ainda usando as cordas de harpa, Mime paralisa Shun e se prepara para matá-lo com o Réquiem de Cordas, quando penas de Fênix libertam o Cavaleiro. Era Ikki de Fênix, irmão de Shun, que agora combateria o Guerreiro Deus de Benetnasch.

Mime aplica seus golpes à velocidade da luz, mas Ikki se esquiva, lembrando-se de sua luta contra Saga de Gêmeos na Batalha das Doze Casas do Zodíaco. Assim prossegue a luta, até que Ikki usa o Golpe Fantasma de Fênix contra Mime, revelando a sua história.

Mime foi criado por um guerreiro chamado Folken, um homem rígido que não demonstrava seus sentimentos pelo filho. Eventualmente, Mime descobriu um pingente com uma foto sua ainda bebê e um casal que não conhecia. Folken então confessa que aqueles são os pais verdadeiros de Mime, e que ele os havia matado ano atrás.

Tomado pela fúria, Mime mata Folken e bloqueia todos os seus sentimentos a partir daí, por isso a Corrente de Andrômeda não o vê como inimigo. Mas a ilusão de Ikki não revela apenas isso. Ela mostra pelas lembranças de Mime que Folken matou os pais do bebê por acidente, revidando um ataque inesperado quando estava prestes a poupá-los. Ele então adotou o pequeno órfão e o criou com amor, mesmo não demonstrando. Ao deixar que Mime o matasse, Folken expiou a culpa pelo erro que cometeu.

Ao constatar que tudo que pensava

sobre seu pai adotivo estava errado, Mime se enfurece e remove o bloqueio de suas emoções. A Corrente de Andrômeda reage. Ikki enfrenta Mime, mas acaba paralisado pelas cordas de harpa. Shun usa sua Corrente para tentar ajudar o irmão, mas este pede que ele recue. Prestes a receber o Réquiem de Cordas, Ikki eleva seu cosmo e se liberta, destruindo sua Armadura no processo. Mime está admirado com a coragem do Cavaleiro, e também retira sua Armadura para um último ataque, disposto a tudo para vencer. Fênix vence, mas também está muito ferido. Ele apenas consegue dizer a Shun para prosseguir com a Safira de Odin, antes de desmaiar em meio à neve.

Mime de Benetnasch, a estrela Eta

F 10, H12, R12, A0, PdF12 (Luz), 72 PVs, 72 PMs

Vantagens: Superpoder de Invulnerabilidade a PdF, Especializações: Harpa, Sobrevivência no Ártico

Desvantagens: Fúria, Devoção (servir Hilda)

Armadura de Benetnasch

F0, H0, R10, A10, PdF0, 60 PVs, 60 PMs

Vantagens: Ataque Especial (Força), Membros Elásticos, Paralisia, Superpoder de Ilusão (Restrição: apenas cópias de quem veste a Armadura), Parceiro (Mime)

Shun de Andrômeda

F7, H11, R10, A0, PdF8 (Vento/Som), 60 PVs, 60 PMs

Vantagens: Superpoder de Aumento de Dano (Focus 8 em Luz), Mestre (Albion), Aliado (Ikki), Patrono (Santuário), Poder Oculto 5

Desvantagens: Código de Honra (dos heróis), Devoção (proteger/salvar Athena)

Armadura de Andrômeda

F0, H0, R7, A8, PdF 10, 35 PVs, 35 PMs

Vantagens: Arma Especial, Ataque Especial (Preciso, Teleguiado), Membros Elásticos, Sentidos Especiais (Radar, Ver o Invisível, Detecção de Inimigos), Superpoder de Proteção Mágica (Focus 10 em Terra, Restrição: não pode atacar enquanto se protege), Parceiro (Shun)

Ikki de Fênix

F12, H10, R11, A0, PdF11 (Calor/Fogo), 66 PVs, 66 PMs

Vantagens: Reflexão, Ataque Especial (PdF, Área), Aliado (Shun), Paralisia, Superpoder de Ilusão Avançada (Restrições: Só pode afetar uma pessoa de cada vez), Poder Oculto 5

Desvantagens: Código de Honra (dos heróis e do combate), Devoção (proteger/salvar Athena)

Armadura de Fênix

F0, H0, R8, A7, PdF0, 40 PVs, 40 PMs

Vantagens: Energia Extra 1, Imortal, Parceiro (Ikki)

O Cérebro de Asgard

Restando apenas três Guerreiros Deuses, Siegfried e Shido se preocupam. Mas agora Alberich de Megrez, a estrela Delta, será o oponente dos Cavaleiros, e promete usar de qualquer meio para alcançar a vitória. No caminho, percebe que alguém tentava se aproximar do Palácio Valhalla, e intercepta essa pessoa. É Marin, a amazona que treinou Seiya no Santuário. Apesar de toda a sua habilidade, ela não consegue derrotar Alberich, e acaba sendo vítima do golpe Couraça Ametista, sendo presa dentro de um enorme cristal.

Seiya chega ao local, ignorando o combate que havia acontecido momentos antes. Alberich surge e o desafia, mostrando o corpo preso de Marin. Para evitar que Seiya ataque, ele diz que se morrer, a amazona ficará presa para sempre. O Guerreiro Deus exige a Safira de Odin que era de Thor em troca da liberdade de Marin. Seiya a princípio fica indeciso, mas sabe que seu dever é primeiro para com Athena, e ataca Alberich. Mesmo atingindo um Turbilhão de Pégaso em seu adversário, Seiya não consegue vencer, e acaba também sendo preso pela Couraça Ametista.

Perto dali, Hiyoga sente algo através do cosmo. Ao se aproximar, ele encontra os cristais de ametista, e inicia sua luta contra Alberich, que se mostra um oponente muito escorregadio e exige a Safira de Odin que era de Hagen. Alberich revela que sabe tudo sobre o Anel Nibelungo, e que deseja as sete Safiras de Odin para conseguir a Espada Balmung e matar Hilda, coroando-se regente de Asgard. Sacando de uma árvore sua Espada de Fogo, Alberich mostra ser ainda mais mortal e traiçoeiro do que se pensava. Hiyoga tenta congelar a espada, mas falha. Desesperado, ele tenta congelar as pernas de Alberich, mas é atingido em cheio pela espada.

Diante da resistência do Cisne, só resta a Alberich usar seu golpe Unidade da Natureza. Hiyoga é chicoteado por galhos de árvores de um lado para o outro e acaba gravemente ferido. Quando o Guerreiro Deus aplica a Couraça Ametista para prender Hiyoga, Shiryu chega e salva o Cisne com o Escudo do Dragão.

Ao saber que Shiryu era discípulo do Mestre Ancião, Alberich conta que seu antepassado o havia enfrentado há duzentos anos, mas fora derrotado. O Dragão se lembra de seu mestre ter lhe contado essa história, e graças a isso possui como se defender da Unidade da Natureza. Infelizmente, isso exige que ele fique completamente imóvel, então não poderá contra-atacar. Alberich também não pode usar a Couraça Ametista nem a Espada de Fogo por causa do Escudo do Dragão, logo a luta estava empatada.

Arriscando tudo, Shiryu retira sua Armadura e eleva seu cosmo. Sem o escudo do Dragão para impedi-lo, Alberich decide usar a Couraça Ametista e cai na armadilha de Shiryu, que sabia que seu inimigo não poderia evitar seus golpes com a Unidade da Natureza. Aplicando um Cólera do Dragão, ele vence o Guerreiro Deus e liberta Seiya e Marin, tombando logo em seguida.

Alberich de Megrez, a estrela Delta

F10, H13, R15, A0, PdF12, 90 PVs, 90 PMs

Vantagens: Ataque Especial (Área), Superpoder de Paralisia e Permanência, Perícia Manipulação

Desvantagens: Insano (Megalomaníaco)

Armadura de Megrez

F0 (Calor/Fogo), H0, R10, A15, PdF0, 60 PVs, 60 PMs

Vantagens: Arma Especial, Parceiro (Alberich)

Marin

F3, H6, R3, A4, PdF2, 18 PVs, 18 PMs

Vantagens: Ataque Múltiplo, Superpoder de Armadura Mental, Patrono (Santuário)

Desvantagens: Protegido Indefeso (Seiya)

Seiya

F11 (Contusão), H10, R12, A0, PdF11 (Luz), 72 PVs, 72 PMs

Vantagens: Ataque Múltiplo, Tiro Múltiplo, Ataque Especial (Força), Energia Extra 2, Superpoder de Aumento de Dano (Focus 6 em Luz), Mestre (Marin), Patrono (Santuário), Poder Oculto 5

Desvantagens: Código de Honra (dos Heróis e do Combate), Devoção (proteger/salvar Athena)

Hiyoga

F10, H14, R12, A0, PdF12 (Frio/Gelo), 72 PVs, 72 PMs

Vantagens: Paralisia, Ataque Especial (PdF, Preciso), Mestre (Cavaleiro de Cristal), Superpoder de Aumento de Dano (Focus

6 em Água), Superpoder de Proteção Mágica (Focus 5 em Ar), Poder Oculto 5, Superpoder de Inferno de Gelo

Desvantagens: Código de Honra (dos heróis e do combate), Devoção (proteger/salvar Athena)

Shiryu

F11 (Contusão), H12, R12, A0, PdF10 (Luz), 72 PVs, 72 PMs

Vantagens: Energia Extra 1, Ataque Especial (Força), Superpoder de Aumento de Dano (Focus 6 em Luz, Restrição: Apenas sem a Armadura), Imortal, Mestre (Ancião), Patrono (Santuário), Poder Oculto 5

Desvantagens: Código de Honra (dos heróis e do combate), Devoção (proteger/salvar Athena), Ponto Fraco

O Tigre e a Sombra

Preocupado com sua mestra, Seiya acode Marin, que o repreende e diz para se apressar em salvar Athena. Ela também diz para ele ter cuidado com Shido, pois ele possui um terrível segredo. Sem entender bem, Seiya parte junto com Hiyoga.

Shun é o primeiro a chegar as portas do Palácio Valhalla e avança. Shido de Mizar, a estrela Zeta, se põe em seu caminho e o desafia. Longe dali, Marin é encontrada por Shina de Cobra, outra Amazona do Santuário. Marin conta a Shina o segredo de Shido que lhe foi revelado por Freya. A Amazona de Cobra então parte imediatamente para o palácio, disposta a ajudar os Cavaleiros.

Em Valhalla, Shido usa as Garras do Tigre Negro contra Shun, que sente algo estranho com sua Corrente. Acontece que o Guerreiro Deus usou seu cosmo para espalhar ar frio para atrapalhar os movimentos de seu adversário. Nesse momento Seiya e Hiyoga chegam ao palácio e se prontificam a ajudar o amigo, que pede para eles prosseguirem. Shun então queima seu cosmo para conter o efeito do ar frio, mas mesmo assim não consegue vencer Shido.

Mais adiante, Seiya e Hiyoga são detidos por um desmoronamento, e Cisne atinge a parede para que possam contornar. Mas ambos são atacados por uma figura misteriosa que até agora se escondia nas sombras, e tombam.

Shun usa a Defesa Circular, mas Shido percebe uma falha de um décimo de milésimo de segundo e o atinge com suas Garras do Tigre Negro. Shido então começa a usar seu golpe Impulso Azul e Shun retira sua Armadura para mais uma vez aplicar a Tempestade nebulosa. Usando seu cosmo para controlar a corrente de ar, Andrômeda expulsa o ar frio de Shido, igualando o combate para ambos. Shina chega ao palácio no momento exato em que Shun derrota Shido, e o salva do homem que derrubou Seiya e Hiyoga. Ele se apresenta como Bado de Alcor, o Guerreiro Deus das Sombras de Mizar.

Irmão gêmeo de Shido, ele foi abandonado ao nascer, pois em Asgard acreditava-se que o nascimento de gêmeos era um sinal de má sorte e desgraça para a família. Enquanto Shido cresceu com seus pais e cercado de conforto e riqueza, Bado teve uma infância muito dura. Certo dia, caçando um coelho, encontrou o irmão sem saber quem ele era, e este pediu que poupasse o animal em troca de uma belíssima adaga cravejada de pedras. Possuindo uma peça igual, Bado deduziu a terrível verdade, e se encheu de ódio pelo irmão. Treinou nas gélidas florestas de Asgard até o dia em que recebeu a Armadura das Sombras de Mizar, quando constatou que seu destino seria proteger a quem tanto odiava. Mas agora, com Shido derrotado, Bado reclamaria para si a Safira de Odin, e seria o novo Guerreiro Deus de Mizar. Prestes a matar Shun e Shina, Bado é atingido por uma pena lançada por Ikki de Fênix, que havia se recuperado da luta contra Mime.

Bado ataca Ikki sem trégua, e diante dos apelos de Shun, ele ri, dizendo que no final não se pode contar com ninguém alem de si mesmo. Os irmãos Fênix e Andrômeda se levantam e elevam seus cosmos. Longe dali, Athena pede a Seiya e Hiyoga que se recuperem, e Cisne responde usando todas as suas forças para limpar o caminho para o amigo. Shun e Ikki atacam Bado, que se esquiva e contra ataca facilmente, mas é atingido pelo Golpe Fantasma de Fênix.

A ilusão mostra Bado lutando contra Shido e se tornando o Guerreiro Deus de Mizar, mas no último instante ele poupa a vida do irmão. Bado diz a Ikki que não passa de um sonho, uma ilusão. Fênix pergunta porque Bado ajudou Shido em sua luta contra Shun e mesmo com suas negativas, Ikki afirma que no fundo Bado sempre quis ajudar o irmão. Ambos elevam seus cosmos, e com o choque de técnicas Bado percebe que Ikki é mais poderoso. Shido, que havia despertado durante o combate, imobiliza Fênix e

Shido de Mizar, e Bado de Alcor

diz para o irmão acabar com ele, mesmo que seja atingido pelo golpe. Ele então revela que sempre soube da existência de Bado, e que não guardava nenhum rancor dele, estando disposto a dar sua vida e seu lugar como Guerreiro Deus para o irmão. Bado não ataca. Ao invés disso, recolhe o corpo do irmão e parte, fazendo as pazes com ele após tantos anos de separação.

Shido de Mizar, a estrela Zeta

F13 (Frio/Gelo), H12, R10, A0, PdF12 (Frio/Gelo), 60 PVs, 60 PMs

Vantagens: Aceleração, Área de Batalha, Ataque Especial (Força), Aliado (Bado, mesmo não sabendo), Superpoder de Aumento de Dano (Focus 4 em Ar)

Desvantagens: Devoção (servir Hilda)

Armadura de Mizar

F0, H0, R12, A12, PdF0, 60 PVs, 60 PMs

Vantagens: Parceiro (Shido)

Bado de Alcor, Guerreiro Deus das Sombras

F15(Frio/Gelo), H15, R13, A0, PdF13, PVs, PMs

Vantagens: Aceleração, Ataque Especial (Força), Superpoder de Aumento de Dano (Focus 6 em Ar)

Desvantagens: Devoção (servir Hilda), Protegido Indefeso (Shido)

Armadura das Sombras de Mizar

F0, H0, R15, A15, PdF0, 75 PVs, 75 PMs

Vantagens: Parceiro (Bado)

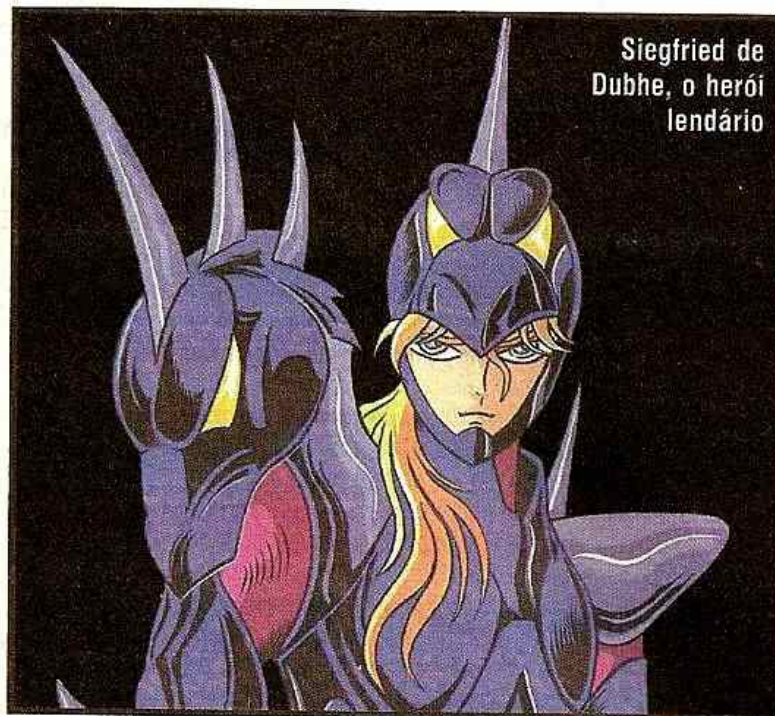
Shina de Cobra

F3 (corte), H6, R4, A3, PdF0, 20 PVs, 20 PMs

Vantagens: Aceleração, Ataque Especial (Força, elétrico), Patrono (Santuário)

Desvantagens: Protegido Indefeso (Seiya)

Shun de Andrômeda

F8, H13, R13, A0, PdF12 (Vento/Som), 78 PVs, 78 PMs

Siegfried de Dubhe, o herói lendário

Vantagens: Superpoder de Aumento de Dano (Focus 8 em Luz), Mestre (Albion), Aliado (Ikki), Patrono (Santuário), Poder Oculto 5

Desvantagens: Código de Honra (dos heróis), Devoção (proteger/salvar Athena)

Ikki de Fênix

F14, H12, R12, A0, PdF13 (Calor/Fogo), 72 PVs, 72 PMs

Vantagens: Reflexão, Ataque Especial (PdF, Área), Aliado (Shun), Paralisia, Superpoder de Ilusão Avançada (Restrições: Só pode afetar uma pessoa de cada vez), Poder Oculto 5

Desvantagens: Código de Honra (dos heróis e do combate), Devoção (proteger/salvar Athena)

O Herói da Lenda

Diante da traição de Bado, Hilda pergunta a Siegfried se ele a protegerá, recebendo uma resposta afirmativa. Seiya acorda e Hiyoga lhe diz para prosseguir. Shun e Ikki chegam logo em seguida, ajudando Hiyoga a se levantar.

Longe dali, Freya abandona a cabana onde Kiki cuidava dela, disposta a ajudar Athena. Vendo apenas a estrela Alfa da Ursa Maior brilhando, ela se dá conta que resta apenas um Guerreiro Deus, e conta a Kiki sobre a lenda do herói lendário que matou um dragão e se tornou imortal ao se banhar no sangue do monstro. Saori já demonstra sinais de fraqueza.

Seiya avança até a estátua de Odin, onde se depara com Siegfried de Dubhe, a estrela Alfa, o último e mais poderoso dos Guerreiros Deuses. Os Meteoros de Pégaso não consegue nem tocar o corpo de Siegfried, que ataca com o golpe Espada de Odin. Nesse instante chegam Shun, Ikki e Hiyoga. Ao longe Shiryu é despertado pelo cosmo do Mestre Ancião, e mesmo muito ferido, ruma para se reunir com seus amigos.

Ikki ataca Siegfried, mas o dragão de Asgard evita facilmente seus golpes e o derrota. Mesmo a Defesa Circular de Shun não resiste ao poder da Espada de Odin, e tudo parece perdido para os Cavaleiros. Enquanto isso, Shiryu se arrasta até o Palácio Valhalla.

Num exemplo de igual determinação, Seiya se levanta e surpreende Siegfried, que ataca com o Vendaval do Dragão no exato momento em que Shina chega, carregando Shiryu. A Amazona se põe à frente do ataque, mas ambos são atingidos. Agora resta apenas Shiryu, sem Armadura, para enfrentar Siegfried. Nem mesmo o Cólera do Dragão surte efeito, e o Cavaleiro se vê obrigado a tentar o seu golpe proibido, o Último Dragão, o mesmo com o qual derrotou Shura de Capricórnio. Infelizmente, se fizesse isso, a Safira de Odin também seria destruída.

Siegfried usa seu Vendaval do Dragão, e Shiryu se lembra dos ensinamentos do Mestre Ancião sobre como mesmo o golpe mais forte possui um ponto fraco. Shiryu então percebe que o Guerreiro Deus possui o mesmo ponto fraco que ele: ao usar o Vendaval do Dragão, o punho esquerdo de Siegfried deixa seu coração desprotegido, e aberto a ataques. Isso porque o herói lendário que matou o dragão não se banhou completamente com o sangue da fera, um pequena folha em suas costas deixou uma parte desprotegida, como o calcanhar de Aquiles. Ao aplicar um Cólera do Dragão certeiro, Shiryu mostra a Seiya o ponto fraco de Siegfried, mas não o fere gravemente por causa da Armadura de Dubhe.

Mais uma vez Seiya se levanta, desta vez conseguindo rachar a Armadura de seu oponente. Rezando a seu cosmo por um milagre, ele recebe a energia de seus amigos e Athena. Hilda surge e ataca Seiya, mas Siegfried intercepta o raio com sua mão, pedindo a ela que não interfira. Ambos elevam seus cosmos, e Seiya acaba prevalecendo no final.

Mas antes que possa recolher a Safira de Odin, ouve-se uma música de flauta, vindo do General do Mar Sorento de Sirene, que diz que irá levar Hilda e Siegfried para o Santuário do Mar, domínio de Poseidon. Seiya o ataca, mas é repelido pela música.

Siegfried se levanta e golpeia o próprio ventre, arrancando sua Safira de Odin e

entregando-a a Seiya. Ele então se volta contra Sorento, mas é vitimado pela Sinfonia Final da Morte. Da mesma maneira que Shiryu se cegou contra Algol de Perseu, Siegfried fura seus tímpanos para não ouvir a música, mas a Sinfonia Final da Morte atinge diretamente o cérebro do oponente. Perdendo seus sentidos, o Guerreiro Deus se lança contra Sorento, que perfura seu coração. Explodindo seu cosmo, Siegfried se sacrifica, de maneira parecida ao do Último Dragão, elevando-se ao céu em direção à estrela Alfa da Ursa Maior e carregando Sorento consigo.

Siegfried de Dubhe, a estrela Alfa

F16, H16, R18, A0, PdF18, 108 PVs, 108 PMs

Vantagens: Ataque Especial (PdF)

Desvantagens: Devoção (servir Hilda), Ponto Fraco

Armadura de Dubhe

F0, H0, R18, A20, PdF0, 90 PVs, 90 PMs

Vantagens: Parceiro (Siegfried)

Seiya de Pégaso

F14 (Contusão), H12, R15, A0, PdF14 (Luz), 90 PVs, 90 PMs

Vantagens: Ataque Múltiplo, Tiro Múltiplo, Ataque Especial (Força), Energia Extra 2, Superpoder de Aumento de Dano (Focus 6 em Luz), Mestre (Marin), Patrono (Santuário), Poder Oculto 5

Desvantagens: Código de Honra (dos Heróis e do Combate), Devoção (proteger/salvar Athena)

Ikki de Fênix

F15, H13, R13, A0, PdF14 (Calor/Fogo), 78 PVs, 78 PMs

Vantagens: Reflexão, Ataque Especial (PdF, Área), Aliado (Shun), Paralisia, Superpoder de Ilusão Avançada (Restrições: Só pode afetar uma pessoa de cada vez), Poder Oculto 5

Desvantagens: Código de Honra (dos heróis e do combate), Devoção (proteger/salvar Athena)

Shun de Andrômeda

F10, H15, R13, A0, PdF14 (Vento/Som), 78 PVs, 78 PMs

Vantagens: Superpoder de Aumento de Dano (Focus 8 em Luz), Mestre (Albion), Aliado (Ikki), Patrono (Santuário), Poder Oculto 5

Desvantagens: Código de Honra (dos heróis), Devoção (proteger/salvar Athena)

Hiyoga de Cisne

F13, H15, R14, A0, PdF13 (Frio/Gelo), 84 PVs, 84 PMs

Vantagens: Paralisia, Ataque Especial (PdF, Preciso), Mestre (Cavaleiro de Cristal), Superpoder de Aumento de Dano (Focus 6 em Água), Superpoder de Proteção Mágica (Focus 5 em Ar), Patrono (Santuário), Poder Oculto 5, Superpoder de Inferno de Gelo

Desvantagens: Código de Honra (dos heróis e do combate), Devoção (proteger/salvar Athena)

Shiryu de Dragão

F13 (Contusão), H14, R14, A0, PdF14 (Luz), 84 PVs, 84 PMs

Vantagens: Energia Extra 1, Ataque Especial (Força), Superpoder de Aumento de Dano (Focus 6 em Luz, Restrição: Apenas sem a Armadura), Imortal, Mestre (Ancião), Patrono (Santuário), Poder Oculto 5

Desvantagens: Código de Honra (dos heróis e do combate), Devoção (proteger/salvar Athena), Ponto Fraco

Armadura de Odin

F0, H0, R20, A25, PdF0, 100 PVs, 100 PMs

Vantagens: Arma Especial, Deflexão, Superpoder de Cancelamento de Magia (Focus 20)

Desvantagens: Maldição (só pode ser invocada através do sacrifício dos Guerreiros Deuses)

A Senhora do Anel

Agora Seiya tem que enfrentar Hilda, que possui o poder do Anel Nibelungo. Quase desistindo, ele é encorajado pelo espírito de Saga de Gêmeos. Pegando as sete Safiras de Odin, Seiya avança na direção da estátua do Deus Guardião de Asgard, atrás do palácio Valhalla. Hilda tenta impedi-lo, mas os Cavaleiros ficam em seu caminho e a enfrentam.

Diante da estátua de Odin, Pégaso implora ao Deus de Asgard que o ajude, quando é atirado em um penhasco por Hilda. Nesse instante a Armadura Sagrada de Odin cobre o corpo de Seiya, que guiado pelo cosmo de Odin empunha a Espada Balmung e retira o poder do Anel Nibelungo de Hilda, que volta a ser a pessoa boa de outrora. Muito debilitados, Seiya, Shiryu, Hiyoga, Shun, Ikki, Marin, Shina e Hilda descem até o lugar onde estão Saori, Kiki e Freya. Infelizmente eles não têm tempo para comemorar. Uma gigantesca onda cobre o rochedo onde Saori estava e ela desaparece.

Termina então a Saga de Asgard, com Saori nos braços do Deus Poseidon!

Hilda de Polaris

F0, H4, R3, A2, PdF0, 15 PVs, 25 PMs

Vantagens: Arma Especial (Ataque Especial), Clericato, Ponto de Magia Extras ×2

Desvantagens: Maldição (dominada pelo Anel Nibelungo).

Anel Nibelungo: realiza Aumento de Dano e Proteção Mágica sobre o usuário com Focus 18 em Trevas, mas coloca o usuário sob o poder de Poseidon.

FLÁVIO L. R. RIBEIRO